

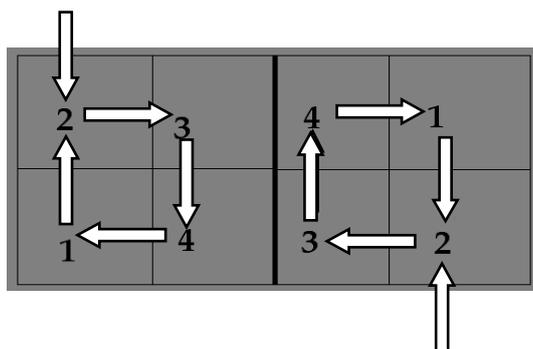


Associazione Culturale "La Fumicula"

REGOLAMENTO TORNEO PALLAVOLO

REGOLE DI BASE 4 VS 4

1. Sono ammessi 3 tocchi per ogni squadra, e nessun giocatore può toccare la palla due volte consecutivamente, a meno che non partecipi al muro. Se la palla tocca la rete e ritorna indietro può essere rigiocata, a patto che non siano già stati effettuati i 3 tocchi e che non sia lo stesso giocatore che ha indirizzato la palla in rete a rigiocarla.
2. La palla può essere colpita con qualsiasi parte del corpo, purché non sia trattenuta o accompagnata, e sempre nel limite dei 3 tocchi.
3. Una squadra commette un fallo di posizione se un giocatore non è nella sua corretta posizione nel momento in cui la palla è colpita dal giocatore al servizio.
4. Nel 4 vs 4 le posizioni da rispettare al momento del servizio sono 2 persone in seconda linea (posto 1 e posto 2) e 2 in prima linea (posto 3 e posto 4).



5. Una squadra commette fallo di rotazione quando il servizio non è effettuato secondo l'ordine di rotazione. Comporta PUNTO ALL'ALTRA SQUADRA.
6. Si batte dal posto 1 e ogni volta che si conquista la battuta si fa un giro in senso orario.
7. Nel momento in cui colpisce la palla, il giocatore che batte deve essere fuori dalle linee. Il servizio eseguito prima del fischio dell'arbitro è annullato e si assegna il punto all'altra squadra.
8. La palla è fuori quando:
 - cade fuori dalle linee di delimitazione del campo;
 - tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco o una persona all'esterno del campo di gioco tocca le antenne, i cavi, i pali, le bande laterali;
 - attraversa il piano verticale della rete totalmente o parzialmente nello spazio esterno (spazio delimitato dalle asticelle);
 - passa sotto la rete.

INVASIONI, MURI E ATTACCHI

1. Fallo di invasione: non è permesso il contatto con il campo avverso e con la rete, pena assegnazione punto alla squadra avversaria. Solamente nel muro il giocatore può passare con le sue mani e braccia oltre la rete, a condizione che questa azione non interferisca con il gioco degli avversari;
2. non è permesso toccare la palla oltre la rete fino a che l'avversario non ha effettuato il colpo d'attacco;
3. è vietato murare la palla del servizio avversario;

4. non sono applicate regole sugli attacchi: in pratica tutti i giocatori possono attaccare da prima e seconda linea.

CONDOTTA SCORRETTA

La condotta scorretta non comporta una penalizzazione, ma il componente della squadra interessato viene richiamato, e, in caso di un eventuale recidiva, è a discrezione dell'arbitro:

- Assegnare il punto all'altra squadra;
- allontanarlo dal campo (l'espulsione varrà solo per la partita in corso).

TEMPI DI RIPOSO, RITARDI, CAMBIO DI CAMPO

1. Ogni squadra ha diritto ad un time – out per set di circa 1 minuto;
2. ad ogni set le squadre invertono il campo mentre nel tie-break il cambio campo è fissato al settimo punto da parte di una delle due squadre;
3. l'attesa massima per iniziare l'incontro è di 20 minuti da parte di una squadra. Superati i 20 minuti la squadra presente con almeno 4 elementi può richiedere all'arbitro la vittoria a tavolino o, se possibile, accordarsi per spostare la partita.
4. Se una delle due squadre dovesse, in via del tutto eccezionale, trovarsi con meno di 4 elementi (in ogni caso non inferiore a 3), spetterà alla squadra avversaria con almeno 4 elementi presenti decidere se disputare comunque la partita o se richiedere all'arbitro la vittoria a tavolino o, se possibile, accordarsi per spostare la partita.

PARTITE, PUNTEGGI E CLASSIFICHE

- Le partite delle fasi a gironi saranno svolte con la formula **2 set su 3** senza tie-break (l'eventuale terzo set sarà svolto normalmente come i precedenti set senza cambio del campo durante il set ma solo ad inizio set).
- La finale sarà svolta con la formula **3 set su 5** con l'eventuale quinto set in formato tie-break (15 punti).
- Ogni set termina al 25° punto raggiunto da una squadra. Se le due squadre arrivano a 24 pari si procede ai vantaggi, in pratica per vincere il set una squadra deve avere come minimo 2 punti di vantaggio sull'avversario (26-24: 27-25: 28-26: ecc.). Questo anche per il tie-break (16-14; 17-15 ecc ..)

Punteggi fase a gironi:

Squadra vincente: 3 punti

Squadra perdente: 0 punti

Determinazione della classifica nel girone: ordine criteri

1. Punteggio
2. Differenza set
3. Scontro diretto (solo nel caso di 2 squadre a parità di punti e con la stessa differenza set)
4. Differenza punti totale
5. Sorteggio monetina

*È consentita l'iscrizione di ulteriori giocatori per squadra
unicamente durante la fase a gironi.*

*Eventuali cambi di date e orari delle partite, dovranno essere concordati
in tempo utile con gli organizzatori del torneo, previa disponibilità della
squadra avversaria.*